Reglas del dominó Tren Mexicano

De 2 a 8 jugadores, un dominó doble 12 (91 fichas), gana el total más bajo.

CardAndPuzzle.com
JUEGOS E IMPRIMIBLES GRATIS



Todo tren empieza con una ficha que coincide con la locomotora. El doble va atravesado (el 9-9) y hay que cubrirlo.

Preparación

Ronda 1: pon el **doble 12** en el centro como **locomotora**. Baraja el resto boca abajo y reparte a todos el mismo número de fichas. Las que sobran forman el **pozo** (montón de robo).

Jugadores	2	3	4	5	6	7	8
Fichas cada uno	16	15	14	12	11	10	9

Otra tabla habitual: 15 fichas para 2–4 jugadores, 12 para 5–6, 10 para 7–8. Cualquiera es justa si todos cogen las mismas.

Decidid quién empieza (por ejemplo, cada uno roba una ficha y sale la más alta). Se juega en el sentido de las agujas del reloj; quien empieza cambia en cada ronda.

Tu turno

1. **Juega una ficha** en un extremo abierto con el mismo número: en **tu tren**, en el **Tren Mexicano** o en **cualquier tren marcado**.
2. Si puedes jugar, **es obligatorio**. No vale guardarse fichas.
3. ¿No puedes jugar? **Roba una ficha** y juégala si encaja. Si no, pon tu **marcador** en tu tren. Queda abierto para todos hasta que vuelvas a jugar en él.
4. ¿Pozo vacío y sin jugada? Pasa y marca tu tren.

Los trenes

- **Tu tren** crece desde la locomotora hacia ti y es solo tuyo hasta que lo marques.
- **El Tren Mexicano** es un tren común. Cualquiera puede empezarlo con una ficha que coincida con la locomotora y cualquiera puede añadirle fichas. Nunca se cierra.

Dobles

- Juega el doble **atravesado** y luego **una ficha más**.
- Un doble sin cubrir **bloquea la mesa**: solo se puede jugar ahí hasta que alguien lo cubra. ¿No puedes cubrirlo? Roba una; ¿sigues sin poder? Marca tu tren.
- Puedes encadenar dobles si terminas con una ficha que no sea doble.
- **Doble muerto:** si todas las fichas que coinciden ya están en la mesa, ya no hace falta cubrirlo.

Quedarse sin fichas y puntuar

- ¿Te queda una sola ficha? **Da un golpecito con ella en la mesa** para avisar a todos.
- La ronda termina cuando alguien juega su **última ficha** (se anota **0**) o cuando el pozo está vacío y nadie puede jugar.
- Los demás se anotan las **pintas (puntos) que les quedan en la mano**. El doble cero vale 0.
- En cada ronda la locomotora baja un doble: 12-12, 11-11 … 0-0. Una partida completa son **13 rondas**; menos también vale.
- **Gana el total más bajo.** ¿Empate? Gana quien haya ganado más rondas.

Decidid antes de repartir

Los reglamentos no coinciden en esto. Marcad la opción de vuestra mesa.

- ☐ **Primer turno:** ¿toda tu cadena inicial (y nada más ese turno) o una ficha por turno desde el principio?
- ☐ **Después de un doble:** ¿la ficha extra puede ir en cualquier tren o tiene que cubrir el doble?
- ☐ **Dobles abiertos:** ¿bloquean toda la mesa? (La mayoría de los grupos: sí.)
- ☐ **Última ficha doble:** ¿puedes cerrar con ella? (La mayoría de los reglamentos: sí.)
- ☐ **Doble cero en la mano:** ¿0 puntos o 50 (regla de la casa)?
- ☐ **Olvidar el golpecito:** ¿robar dos fichas de castigo?

Fichas por jugador con juegos más pequeños

- **Doble 9** (55 fichas, 2–4 jugadores): 15 fichas para 2, 13 para 3, 10 para 4. Partida de 10 rondas.
- **Doble 6** (28 fichas, 2–3 jugadores): 5 fichas cada uno. Partida de 7 rondas.